LA TOUR DE VARNA ZAK

Ce scénario ne nécessite pas un groupe d'aventuriers très puissants, par contre il fera appel au bon sens et aux talents d'adaptation de vos joueurs. Il illustre aussi ce que doit être la science dans Hawkmoon, à savoir quelque chose d'un peu fou et baroque.

Introductions possibles

Les personnages pourront être confrontés à la Tour Qui Roule de plusieurs façons. En voici détaillées quelques unes.

Rencontre Fortuite

Lors de l'un de leurs nombreux déplacements, les personnages seront intrigués par un gigantesque nuage de poussière s'élevant à l'horizon. En se rapprochant, ils pourront s'apercevoir qu'il s'agit en fait d'une tour roulant dans leur direction. S'ils se rapprochent, ils tomberont dans une embuscade montée par les chasseurs porcins, au besoin appuyés par quelques laborieux. Ils sont destinés à être sacrifiés dans la Bouche du Démon Varna Zak.

Le Village Dévasté

Les personnages rencontrent ce qui reste d'un village dévasté par le passage de la Tour Qui Roule. Celle-ci a écrasé toutes les demeures et quelques uns des habitants. Il y a quelques survivants pour pleurer et enterrer les morts, et qui pourront leur raconter l'arrivée de la Tour en plein milieu de la nuit. Ils avaient d'abord cru au tonnerre mais ils ont par la suite entendu des bruits de galops. Certains sont sortis et se sont faits faucher par six cavaliers au visage de démons et aux masses gigantesques maculées de sang et de cervelles. Ceux qui ont pu ont fuit, mais quelques uns ont été capturés. Suivre la trace de la Tour n'est pas difficile, ses roues ayant littéralement labouré le sol.

L'Egaré

Les personnages arrivent dans une plaine qui semble avoir été dévastée par une nuée de sauterelles. En effet, plus aucun arbre, arbuste, buisson n'est intact ou debout. Plus étrange encore, deux sillons gigantesques ont été tracés dans le sol. Au bout de quelques heures passées dans cette plaine, les personnages pourront entendre des pleurs et des gémissements.

Ils sont émis par un petit homme difforme et court sur patte, assis sur un tronc, une hachette à la main et un fagot de bois à son côté. Il s'exprime dans un Commun très hésitant, mais pourra expliquer qu'il était parti chercher du bois pour nourrir son Dieu avec d'autres de ses frères.
Malheureusement, les siens et son Dieu sont repartis en l'oubliant ici, et il se désespère de jamais revoir les siens. Il essaiera d'apitoyer les personnages pour qu'ils le reconduisent jusqu'à la « Tour qui Marche ».

Origines de la Tour

Varna Zak était un savant qui exhuma la Tour dans une région désertique et dévastée de Syrie. Il passa la moitié de sa vie à la restaurer et à aménager les niveaux de la Tour pour pouvoir y vivre.

Son rêve était d'explorer l'Asiacommunista et il lança sa machine dans cette direction, après avoir réuni un équipage de volontaires. La Tour remonta jusqu'un Moscovie et explora ses terres orientales dans l'espoir de trouver un passage vers l'Asiacommunista, mais sans jamais y parvenir. Au fil des années, son équipage s'essaima, certains étant morts lors du périple, tandis que d'autres désertèrent, réalisant les dangers d'un tel voyage.

Varna Zak se retrouva donc presque seul, mis à part le Chercheur et le Maître des Esclaves. Il lui faudra prendre certaines mesures pour que son voyage survive, et il engagea les six chasseurs porcins,

des mercenaires Turks. Ceux-ci recrutèrent plus ou moins de force dans une Tribu mutante ceux qui devinrent plus tard laborieux. Ils n'eurent aucun mal à les soumettre, car la Tour Qui Roule, ayant ravagé leurs lieux sacrés, leur inspirait une peur indicible.

Ayant depuis toujours vécu à l'état primitif et n'ayant jamais rencontré d'autres hommes, ils se mirent à idolâtrer le Maître de « la Montagne Qui Marche », et le divinisèrent. Avec cette main d'œuvre inespérée et servile, le voyage de Varna Zak pouvait se poursuivre. Les années passants ; m'étrange alchimie des moteurs affecta ses occupants dont le vieillissement fut très ralenti. Episodiquement, d'autres mutants furent enrôlés pour participer au Grand Rêve du Maître. Celui-ci, de plus en plus vieux, nécessitait toujours plus de sommeil et s'enfermait pour de longues périodes dans sa chambre inexpugnable.

Le voyage durait depuis plus de 150 ans et nul dans l'équipage ne se rendit vraiment compte du temps écoulé, et pour cause : les radiations qui leur accordaient longévité leur détruisaient progressivement les cellules du cerveau, dégénérant leurs facultés de raisonnement d'une année à l'autre. Dès que les lésions furent trop importantes, tous étaient persuadés de leur intemporalité et de l'essence divine du Maître. Ayant quitté leurs terres ancestrales, ils avaient la conviction de voyager sur le plan des esprits, si ce n'est celui des dieux.

Le cerveau de Varna Zak avait commencé sa longue dégénérescence dès le jour où il découvrit la Tour en ruine. Il finit par succomber à la « malédiction » et périt, débile, dans son sommeil. L'absence du Maître passa inaperçue car nul ne devait le déranger durant ses longs sommeils et personne ne découvrit jamais sa mort. La Tour Qui Roule continua à chercher un passage vers l'Asiacommunista.

Lorsque les personnages rencontrent sa Tour, Varna Zak est mort depuis plusieurs mois, et la Tour continue de quadriller les pays orientaux, dans l'espoir de trouver un passage. Ses fidèles, faute d'instructions récentes, improvisent et cherchent un passage plus à l'ouest du continent…

La Tour de l'Extérieur

Celle-ci se présente comme une gigantesque tour de 56 mètres de haut et de 20 mètres de côté à sa base.

Elle culmine une gigantesque plateforme dotée de quatre puissantes roues dentées accrochant fermement toutes les aspérités sur le sol.

De nombreuses bêtes d'élevage (vaches, moutons, chevaux, etc..) sont attelés à l'arrière de la Tour, et progressent en même temps qu'elle. Des cheminées de métal aux formes torturées émergent de l'arrière de la plateforme, dégageant une fumée noire, épaisse et malodorante.

Il s'agit des fumées d'échappement du moteur faisant avancer la Tour. Celle-ci atteint une vitesse de pointe de 4 km/h, mais des haltes de 1 heure sont effectuées toutes les 2 heures afin de laisser aux animaux attelés le temps de se reposer. Une vingtaine de formes humanoïdes avance autour de la Tour, ramassant branchages et bois mort, et cueillant fruits et baies sauvages.



La Tour est constituée de solides moellons de pierre. Des ouvertures sont pratiquées à intervalles réguliers, d'où s'échappent parfois des bruits, des odeurs, des lumières et des fumées diverses, témoignant de l'intense activité régnant à l'intérieur de la Tour. Il n'y a cependant aucune entrée apparente.

Les Habitants de la Tour

La population est essentiellement constituée de créatures humanoïdes mutantes et intelligentes, que Varna Zak a recueillis au long de ses voyages.

Les mutants craignent Varna Zak comme s'il s'agissait d'un démon, et se comportent en parfaits esclaves, serviles et obséquieux. Ils sont en outre persuadés de son invulnérabilité et en parlent à la troisième personne, sans jamais mentionner son nom.

Les Laborieux

Ces mutants sont les principaux habitants de la Tour. Ils sont de la même tribu primitive, croisée il y a déjà de nombreuses années, avec leur visage difforme et contrefait, et leur peau huileuse roulant par-dessus leur graisse. Leurs membres sont courts et boudinés, et ne permettent qu'une manipulation grossière. Leur mode de déplacement peut apparaître assez comique car ils se balancent de gauche à droite tout en pivotant sur leurs petites jambes.

Les laborieux sont assignés à une tâche spécifique qu'ils effectuent toute leur vie : entretien de la Tour, maintenance des machines, préparation des repas, travaux de manutention, cueillette des fruits sauvages ou du bois. Leur connaissance et leur artisanat sont toujours en rapport avec leur activité.

FOR 14 **CON** 10 **TAI** 9 **INT** 9
POU 11 **DEX** 8 **CHA** 4

Points de vie : 10

Armure : 3 points de graisse et de peau

Laborieux

Armes	Attaque/Parade	Dégâts
Gourdin	44%/43%	1D6
Griffes	50%/32%	1D4+1

Compétences : une connaissance à 20% et un artisanat à 35% ; Chercher 30% ; Sauter 50% ; Dialecte Shotanki 50% ; Commun 20%

Le maître de la caste des laborieux est aussi mutant, mais est probablement une créature unique : son faciès est le croisement de ceux d'un cheval et d'un chien, et sa pilosité le recouvre entièrement d'un soyeuse fourrure marron. Il porte une armure de demi-plaques et des jambières, mais va nu-pieds en raison de ses griffes pédestres. Animal, cruel et tyrannique, il n'accorde pratiquement aucun répit à ceux qui sont sous sa responsabilité.

FOR 17 **CON** 15 **TAI** 18 **INT** 10
POU 10 **DEX** 15 **CHA** 16

Points de vie : 21

Armure : 1D8-1 (Demi-Plaques)

Le Maître des Laborieux

Armes	Attaque/Parade	Dégâts
Fouet	78%/-	1D3+1D6
Epée	82%/84%	2D6+1
Poings	66%/22%	1D3+1D6

Compétences : Voir 63% ; Ecouter 84% ; Sentir 86% ; Eviter 35% ; Persuader 54% ; Mouvement Silencieux 49% ; Grimper 81% ; Sauter 92% ; Nager 100% ; Commun 42%

Notes : *le Maître des Laborieux utilise un fouet plombé pour accomplir sa sale besogne.*

Les Esclaves

Ce sont pour la plupart des humains, bien qu'il y ait parmi eux quelques mutants. La plupart sont des hommes, les rares esclaves féminins étant réservés aux Maîtres des Castes.

Ils sont une vingtaine, fatigués mais surtout abrutis par la drogue contenue dans leur maigre pitance.

Le Maître des Esclaves est un petit homme basané au visage décoré par la petite vérole. Il porte pour uniques vêtements une toge d'un blanc plutôt sale, et une ceinture soutenant ses armes.

Les esclaves femelles attirent particulièrement son attention et il est possible qu'il fasse d'écoeurantes avances à tout personnage féminin.

FOR 12 **CON** 14 **TAI** 8 **INT** 10
POU 14 **DEX** 14 **CHA** 6

Points de vie : 13

Armure : 0 (aucune)

Le Maître des Esclaves

Armes	Attaque/Parade	Dégâts
Fouet	82%/-	1D3
Dague	64%/62%	1D6+1

Compétences : Voir 52% ; Premiers Soins 77% ; Persuader 61% ; Syrien 60% ; Commun 40%

Le Chercheur

En l'absence du Maître, c'est le Chercheur qui s'occupe de la gestion des laboratoires et des travaux en cours. En temps normal, il préfère s'occuper de l'entretien des machines permettant à la tour d'avancer.

C'est un homme grand et fin généralement vêtu d'un toge blanche. Son visage basané et ridé est mangé par une barbe broussailleuse et de longs et fins cheveux blancs.

Si son intelligence a également été affectée par les radiations, ses connaissances ont été préservées par une constante pratique de tous les jours. De tous les habitants de la Tour, il est le plus ouvert et accueillera favorablement des visiteurs. Il est également le chef en second, après le Maître.

FOR 8 **CON** 9 **TAI** 12 **INT** 12
POU 14 **DEX** 10 **CHA** 12

Points de vie : 09

Armure : 0 (aucune)

Le Chercheur

Compétences : Connaissance de la Chimie 91% ; Connaissance de la Mécanique 92% ; Connaissance de l'Electricité 77% ; Connaissance de la Biologie 51% ; Navigation 75% ; Mémoriser 62% ; Premiers Soins 41% ; Chercher 39% ; Syrien 80% ; Commun 65%

Les Chasseurs

Ils sont six, avec des faciès porcins (ne raison de leurs mutations), et sont d'excellents combattants et cavaliers. Leur rôle est de chasser la nourriture. A cet égard, tout gibier est concevable,



même s'il est humain. Ils ne se posent aucune question d'ordre moral, surtout s'il est possible de piller les victimes, à leur profit ou à celui des Maîtres des Castes.

Quand ils croisent des villages, ils pillent les réserves de grains et volent le bétail qu'ils attellent à l'arrière de la Tour. Tant qu'ils restent à cheval, les chasseurs conservent toujours l'avantage de la hauteur, à moins que leurs adversaires soient également montés. Ils possèdent chacun deux chevaux, dont l'un est de repos à l'écurie tandis qu'ils chassent avec l'autre.

FOR 15 **CON** 18 **TAI** 14 **INT** 8
POU 8 **DEX** 12 **CHA** 6

Points de vie : 20

Armure : 1D8-1 (Demi-Plaques)

Chasseur Porcin

Armes	**Attaque/Parade**	**Dégâts**
Masse	68%/41%	1D8+1D6
Bouclier	-/64%	-
Arc	55%/-	1D10+2+1D4
Pied	80%/-	3D6

Compétences : Equitation 90% ; Culbuter 72% ; Voir 64% ; Traquer 80% ; Embuscade 70% ; Dialecte Inconnu 60% ; Commun 25%

Vie Quotidienne

Tout au long de la journée, les habitants de la Tour vaquent à leurs occupations habituelles.

La moitié des laborieux (24) est à l'extérieur de la tour et la suit à pied, ramassant branchages et fruits sauvages, abattant même des arbres pour alimenter le moteur de la Tour.

Les chasseurs s'occupent d'améliorer l'ordinaire de la Bouche du Démon en lui offrant d'occasionnels sacrifices humains.

Chaque demi-journée, ce brasier fournissant de la vapeur au moteur doit être alimenté en combustible. Quelques esclaves sont assignés au travail dans les chaleurs infernales de la salle des machines. Le Chercheur y passe généralement une partie de son temps de travail, afin d'ordonner les travaux de maintenance, mais aussi monotone que la précédente.

La plupart des laborieux travaillent dans un silence cérémonial, répondant à peine aux questions qui leurs sont posées. Une heure par jour, les laborieux forment un orchestre et jouent une musique étrange issue d'instruments à vent tels que personne n'en a jamais vu.

Leur musique est très aiguë, au rythme chaotique et débridé. A la fin de l'heure musicale, ils reprennent leur travail normalement. Il s'agit d'une méthode anti-stress qu'ils pratiquaient lorsqu'ils vivaient en clan.

Description de la Tour

Il n'y a que trois façons d'accéder à l'intérieur de la Tour.

La première consiste à entrer par son toit, car une ouverture permet d'accéder à l'escalier en colimaçon desservant tous les étages. La seconde consiste à passer entre les roues de la Tour et à chercher une des ouvertures permettant de rentrer dans la salle des machines. La dernière consiste à emprunter le pont roulant. Il s'agit d'un pan de mur qui s'abaisse à la manière d'un pont-levis, mais dont l'extrémité est dotée de roues. Il est donc possible de monter dans la Tour en mouvement par l'intermédiaire de cette rampe improvisée. Un jet d'Equitation est nécessaire pour accomplir cette manœuvre, ou un jet en Sauter si c'est un piéton qui veut l'effectuer.

La description va dans le sens croissant des niveaux.

La Salle des Machines

C'est l'endroit où se trouvent les moteurs faisant tourner les roues de la Tour. Leur entretien nécessite un jet réussi en Connaissance de la Mécanique par semaine. Il y a là en permanence quatre esclaves et deux laborieux. L'endroit fait également office de poste de pilotage, le Chercheur orientant la Tour selon des coordonnées qu'il relève du haut de la Tour.

Une grande bouche de combustion accueille les matériaux destinés à alimenter les moteurs. C'est bien sûr ici qu'ont lieu les occasionnels sacrifices destinés à apaiser le démon de flammes que l'on entend gronder.

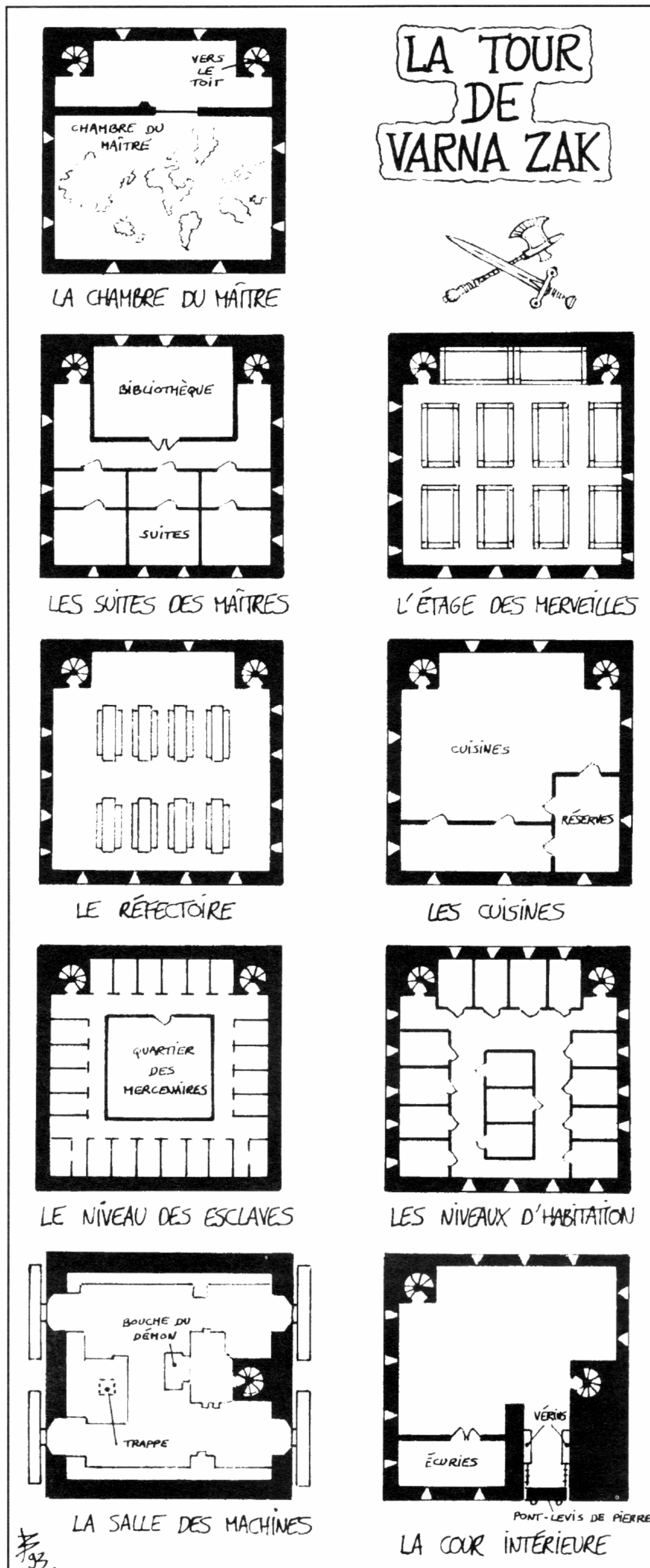
A l'époque de la restauration de la Tour, Varna Zak ne sut pas comment réparer le moteur atomique originel. Ne pouvant le démonter, il construisit un gigantesque moteur à vapeur autour de lui. Cependant, les radiations du moteur atomique s'écoulaient à son insu, tuant l'équipage à petit feu.

Ce niveau abrite également le laboratoire de mécanique et les machines convertissant l'énergie calorifique en énergie électrique, à l'usage du laboratoire d'électricité. L'accès à la salle des machines est interdit sauf à son personnel et lors des sacrifices, très populaires.

La Cour Intérieure

Elle est totalement cloisonnée, mais de gigantesques meurtrières permettent à l'air de circuler et à la lumière du jour d'éclairer les artisans. Le plafond est situé à 10 mètres de haut.

Il y règne une intense activité. C'est là que 15 des laborieux travaillent, confectionnant des outils, des meubles, des vêtements ou autre chose, selon leur spécialisation ou les besoins actuels. Une écurie abrite les chevaux des chasseurs. Un laborieux et le Maître des Esclaves seront probablement à ce niveau à invectiver violemment leurs hommes. Les niveaux suivants ont leur plafond à 4 mètres de hauteur.



Le Niveau des Esclaves

Celui-ci permet d'accueillir 20 personnes dans de petites cellules. Les esclaves étant drogués, celles-ci ne sont que rarement fermées à clef. Les six mercenaires habitent un des quartiers de ce niveau. Il est, à l'instar de celui des Maître des Castes, richement décoré en plus d'un luxe tapageur souvent déplacé.

Les Niveaux d'Habitation

Il y a 4 étages seulement occupés par les laborieux. Chaque niveau peut abriter 15 personnes. Il y a donc au total de la place pour 60 laborieux, mais en fait il n'y en a que 48.

Ces quartiers sont de véritables porcheries d'où exhale une odeur répugnante. Manifestement, les laborieux ne sont jamais totalement adaptés à une vie communautaire civilisée : seules des paillasses sont posées à même le sol et quelques coffres contiennent leurs rares affaires personnelles.

Le Réfectoire

De gigantesques tables de bois permettent d'accueillir la population entière de la Tour. Les esclaves, eux, sont nourris dans la cour, dans des gamelles pleines de bouillie droguée.

Au-delà de cet étage, l'accès est limité au personnel autorisé. Toute infraction est punie par immolation dans la Bouche du Démon.

Les Cuisines

Elles bouillonnent d'activité lors de la journée. Des odeurs diverses s'en échappent, ainsi qu'une chaleur infernale et une intenable cacophonie de casseroles et de couverts. Il n'y a là que 4 laborieux qui font office de cuisiniers, mais aussi 6 esclaves investis de tâches diverses.

Les Laboratoires

Ils occupent chacun un niveau, et un laborieux (sauf précision contraire) s'occupe d'exécuter les expériences préparées par le Chercheur. Consultez l'article accompagnant ce scénario pour connaître leur contenu exact. LE maître de jeu est libre d'introduire quelques une de ses créations technologiques personnelles.

Chimie : il est rempli d'une multitude de cornues aux formes complexes et allongées. Les travaux actuels sont axés vers la recherche d'un concentré de carburant qui pourrait remplacer les combustibles actuellement employés. Il s'agit d'un laboratoire de Qualité « Importante ».

Mécanique : il est en fait jumelé à la salle des machines. Le travail s'y effectue dans des conditions difficiles en raison du bruit et de la chaleur intenables Tous les travaux sont destinés à remplacer les pièces abîmées ou usées du moteur à vapeur. Il s'agit d'un laboratoire de Qualité « Exceptionnelle ». Les laborieux s'occupant de ce laboratoire sont les deux mêmes qu'en salle des machines.

Electricité : il est relié à la salle des machines par des câbles véhiculant l'énergie nécessaire aux diverses expériences. Le maître de jeu peut introduire quelques unes de ses créations technologiques. Le laboratoire est de Qualité « Importante ».

Biologie : il n'est qu'occasionnellement employé car la Biologie est la spécialité du Maître, pas celle du chercheur. Ce laboratoire, bien que de Qualité « Importante », n'est actuellement utilisé que comme infirmerie. Aucune expérience n'est en cours, et aucun laborieux n'y est attaché.

L'Etage des Maîtres des Castes

Celui-ci se découpe en trois suites et une bibliothèque. Le Chercheur, le Maître des Esclaves et celui des Laborieux vivent dans le produit des pillages des mercenaires porcins, et ne manquent donc d'aucun confort. La bibliothèque n'est plus consultée que par le Chercheur, et contient environ 200 ouvrages, que le maître de jeu décrira selon les besoins de sa campagne.

L'Etage des Merveilles

C'est derrière des vitrines de verre que le Maître protège une fantastique collection d'objets des temps anciens, mais aussi de toutes civilisation de l'Europe du Tragique Millénaire. Certains rares objets viennent même d'Afrika, selon les petits panneaux écrits en Commun accrochés à chaque vitrine. Seuls le Maître et le Chercheur aiment visiter ce petit musée.

La Chambre du Maître

L'accès à cet étage est protégé par une porte métallique forgée dans un matériau inconnu et impossible à forcer avec des moyens normaux (une lance feu ne parvient qu'à échauffer se surface. Vous vous rappelez le métal Krell de Planète Interdite ? Armure : 25 ; points de vie : 50).

L'ouverture se commande en appliquant sa paume sur un écran de contrôle. Si les empreintes sont celles du Maître, la porte s'ouvre. Sinon, il faut réussir un jet de Connaissance en Electricité à moins 50%, ou un jet de Crocheter à moins 90% pour forcer l'ouverture.

La chambre du Maître semble être taillée dans une masse cristalline semblable à de la glace, mais rappelant le matériau de la porte. Une puissante odeur de moisi plane dans la pièce. En effet, le corps momifié du Maître repose sereinement dans un grand lit aux draps de soie. Ses vêtements sont des vestiges d'un autres temps (Connaissance du Monde Ancien : la mode est vieille de deux siècles !).

De nombreuses cartes des pays orientaux sont accrochés au mur, et le sol lui-même est une mosaïque présentant une carte du monde (Connaissance du Monde Ancien : permet d'identifier chacun des continents sauf Australie et Antarctique). Cependant, la géographie présentée par cette carte est inexacte (de nombreux changements sont survenus depuis le Tragique Millénaire). Il est possible de recopier en réussissant un jet en Cartographie. Sa valeur intrinsèque est inestimable pour tout historien, et une copie pourrait se vendre 5000 pièces d'argent !

Le Toit

C'est une plateforme suffisamment grande pour permettre à un ornithoptère ou à une créature ailée de s'y poser. Une trappe permet de gagner l'intérieur de la Tour.

Accueil des Personnages

Les personnages tomberont sûrement dans une embuscade dès qu'ils s'approcheront de la Tour Qui Roule.

Capturés, leur sort dépendra du bon vouloir du Maître, mais comme celui-ci dort, les personnages seront consignés à l'intérieur de la Tour jusqu'à son réveil. Chacun se verra demander ce qu'il sait faire et s'il mérite, selon lui, de rester en vie. Ceux qui sont inintéressants pour la communauté de la Tour (ou qui se rebellent) seront sacrifiés d'ici quelques jours. Les autres rejoindront les rangs des esclaves ou des laborieux, mais ne seront jamais autorisés à quitter la Tour. Des personnages de noble lignage ou possédant des connaissances scientifiques seront bien accueillis, et auront peut être même le droit de visiter l'intégralité de la Tour, s'ils parviennent à négocier. Bien sûr, eux non plus ne seront pas autorisés à quitter la Tour avant le Réveil du Maître.

Il ne faudra pas longtemps aux visiteur pour se rendre compte que les habitants de la Tour sont à court d'instructions, et qu'ils ont entrepris des voyages aléatoires, les poussant jusqu'en terres civilisées. Un jet de Navigation peut permettre de se rendre compte que la Tour va bientôt pénétrer dans une zone agricole avec de nombreux villages et plus loin encore, une ville. Devant les destructions qu'occasionne la Tour Qui Roule, le pays ne tardera pas à lever une armée pour détruire la Tour et tuer ses habitants (voir la première complication…).

Interactions entre les Acteurs

Les Laborieux

Ils ignorent les personnages, continuant leurs activités comme s'ils n'existaient pas. En les brusquant un peu, on arrivera à leur arracher quelques paroles. L'égaré pourrait être utile aux personnages, les renseignant sur le Maître, la Tour, et les Maîtres des Castes. Il est impossible de lui faire croire à une menacé supérieure à celle du Maître.

Les Esclaves

De pauvres gens privés de toute volonté, aux yeux vides et aux traits figés. Leur sort n'est pas enviable.

Les Mercenaires

Les personnages ne sont pour eux que du gibier, de la viande. Un mot de travers et ils dégaineront leurs armes. Ils sont partisans de la destruction des personnages.

Le Maître des Esclaves

Il n'éprouvera que du mépris pour les personnages, sauf pour les éléments féminins. A ceux-ci, il proposera même de les inviter en haut de la Tour et de leur faire une visite complète. Il supervisera les autres dans les travaux les plus dégradants possibles.

Le Maître des Laborieux

Si les personnages ne peuvent être d'aucune utilité, ils doivent périr. Il ne supporte par les nobles ou les érudits qu'il considère comme des oisifs. Tempérament violent à ne pas négliger.

Le Chercheur

Un brave homme bien plus ouvert que ses camarades. Il plaidera le compromis et négociera un sursis jusqu'au réveil prochain du Maître. A des confrères, il fera visiter la bibliothèque et le petit musée, mais également la salle des machines.

Le Maître

Il sera difficile d'obtenir une audience puisqu'il est mort. Les personnages devront négocier leur libération sans lui.

Quitter la Tour

Il faudra que les personnages déploient des trésors d'ingéniosité pour trouver une solution au dilemme qui les frappe.

Leur meilleure chance serait de prouver que le Maître est mort (comme ils ne devraient pas tarder à s'en douter), et donc de trouver un moyen de pénétrer dans sa Chambre.

Malheureusement, la porte est un sérieux obstacle qui peut éventuellement s'effacer devant un bon acide (laboratoire de Chimie).

Une autre serait de gagner la confiance ou pourquoi pas, la gratitude du Chercheur, que ce soit par des prouesses de roleplay ou en résolvant l'une ou l'autre des



complications possibles (voir plus bas).

Cependant, il n'y a pas de solution unique au dilemme. Les personnages inventeront sans doute une ruse efficace, comme empoisonner la nourriture ou s'évader de nuit par la salle des machines (il est peu probable qu'ils arrivent à activer silencieusement le pont roulant).

Toute solution censée doit avoir ses chances de réussite. Ne rejetez pas celles qui n'ont pas été prévues !

Complications Possibles

S'ils perdent trop de temps, le pays où se déroule l'aventure amassera une petite armée et des canons feu pour éventrer la Tour. Dans le tumulte de la prise d'assaut, les personnages parviendront peut-être à s'échapper, ou à se poser en victimes prêtes à être libérées. De nombreuses tactiques sont possibles.

Suivant l'époque à laquelle se déroule l'aventure, l'Empire Ténébreux peut s'intéresser à la Tour.

Un émissaire Granbreton demande à être accueilli dans la Tour afin de jauger son intérêt. D'intéressantes interactions pourraient avoir lieu avec les personnages s'ils ne veulent pas laisser un tel potentiel tomber entre les mains de l'Empire.

FOR 14 **CON** 12 **TAI** 14 **INT** 11
POU 12 **DEX** 13 **CHA** 10

Points de vie : 14

Armure : 1D8-1 (Demi-Plaques)

Soldat Type

Armes	Attaque/Parade	Dégâts
Lance	53%/20%	2D6+1
Ecu	-/51%	-
Epée	43%/41%	1D8+1+1D6
Dague	33%/31%	1D4+2+1D6

Compétences : Eviter 25% ; Sauter 33% ; Voir 38% ; Premiers Soins 15% ; Equitation 26% ; Culbuter 32% ; Langue Etrangère 62% ; Commun 45%

L'émissaire a convenu d'un signal avec une petite garnison qui attend l'assaut. Un ornithoptère assurera son rapatriement et déposera des soldats des soldats sur le toit, tandis que des fantassins forceront le passage vers l'intérieur de l'édifice.

Ne pas oublier que les habitants de la Tour la croient invulnérable et qu'ils mépriseront les menaces granbretonnes. Aux personnages de les convaincre de leur erreur !

FOR 14 **CON** 13 **TAI** 15 **INT** 17
POU 18 **DEX** 13 **CHA** 15

Points de vie : 16

Armure : 1D10-1 (Plaques sans heaume)

Hermatius, espion de l'Ordre du Chameau

Armes	Attaque/Parade	Dégâts
Epée	74%/76%	1D10+1+1D6
Dague	82%/-	2D4+2

Compétences : Crédit 80% ; Persuader 72% ; Evaluer un Trésor 86% ; Connaissance du Monde Ancien 52% ; Toutes Connaissances Scientifiques à 25% ; Déplacement Silencieux 77% ; Se Cacher 46% ; Ecouter 59% ; Chercher 66% ; Voir 82% ; Commun 90%

Un déluge de pluie s'abat sur la plaine, et transforme le terrain en patinoire boueuse. La Tour Qui Roule se trouve prise dans un torrent de boue, et s'échoue sur un banc de rochers. Avant de reprendre la route, il faudra la dégager et ceci demandera les efforts de tous, y compris des personnages qui auront une occasion de sortir.

Le travail prendra plusieurs heures, mais au moment où ils peuvent échapper à l'œil vigilant du Maître des Esclaves, une créature tentaculaire jaillit de la boue et entraîne plusieurs laborieux. Les personnages devront peut-être se défendre avec leurs pelles et pioches, coupant court les projets d'évasion. Au loin, d'autres de ces créatures poussent leur cri de chasse, dissuadant toute tentative de fuite…

FOR 21 **CON** 14 **TAI** 22 **INT** 4
POU 8 **DEX** 9

Points de vie : 24

Armure : 2 points de peau

Créature tentaculaire jaillie des boues

Armes	Attaque/Parade	Dégâts
Tentacules	42%/25%	1D3+2D6
Ecraser	auto/-	4D6
Morsure	35%/-	1D10

Compétences : Embuscade 48% ; Nager dans la Boue 80%
Notes : *La créature peut attaquer avec 1D6 tentacules par round. Lorsqu'elle réussit un jet d'attaque avec au moins 2 de ses tentacules sur une même cible, la créature a le choix entre lui faire les dégâts normaux tout de suite, ou l'écraser ou la mordre le prochain round. Chaque tentacule a 6 points de vie et 2 points d'armure. Si les tentacules sont visés, les dégâts infligés ne sont pas à retrancher aux points de vie de la créature*

Alors que les personnages sont de corvée de nettoyage sur le toit de la Tour, un ptéron fondra sur eux et emportera le Maître des Esclaves. Seuls les personnages pourront remarquer que le ptéron se dirige vers un pic lointain (jet en Voir).

Ces créatures ailées étant pour les mercenaires des animaux sacrés, nul ne se portera volontaire pour aller délivrer le Maître des Esclaves. Le Chercher promettra aux personnages la liberté et un cadeau issu du musée (au choix du MJ) s'ils acceptent d'aller libérer le Maître des Esclaves.

On accède au nid du ptéron après 2 jets de Grimper. Sa grotte s'enfonce un petit peu et est couverte de paille séchée. Il peut y avoir plusieurs ptérons, selon l'équipement et l'expérience des personnages.

FOR 19 **CON** 12 **TAI** 18 **INT** 4
POU 12 **DEX** 8

Points de vie : 18

Armure : 2 points de cuir

Les Ptérons Sauvages

Armes	Attaque/Parade	Dégâts
Morsure	45%/-	1D8+4
Serres (2)	60%/30%	2D6
Ailes (2)	70%/30%	1D4
Cri	auto/-	spécial

Compétences : Ecouter 72% ; Sentir 59%
Notes : *Au cours d'un combat, ils prennent la fuite s'ils reçoivent plusieurs blessures ou si l'adversaire se montre trop coriace. Voir le Livre du Maître pour plus de renseignements.*

Le Maître de Jeu peut multiplier les péripéties jusqu'à ce que les personnages méritent la liberté ou le respect du Chercheur.

Cet infernal huis-clos est idéal pour initier de jeunes joueurs au monde de Hawkmoon.

Olivier Saraja

Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 16** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en novembre 1993.

Il a été écrit par **Olivier Saraja** et illustré par **Bruno Martin**.

\~\~\~\~\~\~\~\~\~\~\~\~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

\~\~\~\~\~\~\~\~\~\~\~\~